

UM ESTUDO SOBRE OS JOGOS DIGITAIS APLICADOS À TERCEIRA IDADE

Johnnie Menges Giacomelli ¹

Aline Vieira De Mello ²

Resumo:

O grande avanço da medicina e da área de farmacologia, além das melhorias na vida sanitária (higiene e saúde), têm alavancado a qualidade de vida e, consequentemente, aumentado a expectativa de vida da população. No Brasil, diferentes pesquisas indicam que o número de pessoas acima de 60 anos de idade, a chamada terceira idade, está aumentando. Portanto, é necessário criar formas de inserir pessoas da terceira idade no motor de produção intelectual e econômico da sociedade. Os jogos digitais têm sido utilizados como uma forma de realizar "ginástica" tanto física quanto mental, onde o divertimento é um incentivo para que se continue praticando e melhorando. Neste contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre o desenvolvimento de jogos digitais com a finalidade de melhorar a qualidade de vida das pessoas da terceira idade. Até o momento três trabalhos foram selecionados na base de dados Google Acadêmico, utilizando os termos "terceira idade" e "jogos". Os resultados preliminares mostraram que há carência de material e pesquisa na área de jogos digitais aplicados a pessoas da terceira idade.

Palavras-chave: Terceira idade; Jogos

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

UM ESTUDO SOBRE OS JOGOS DIGITAIS APLICADOS À TERCEIRA IDADE

¹ Aluno de graduação. johnniegiacomelli@gmail.com. Autor principal

² Docente. alinemello@unipampa.edu.br. Orientador



UM ESTUDO SOBRE OS JOGOS DIGITAIS APLICADOS À TERCEIRA IDADE

1. INTRODUÇÃO

O grande avanço da medicina e da área de farmacologia, além das melhorias na vida sanitária (higiene e saúde), tem alavancado a qualidade de vida e, consequentemente, aumentado a expectativa de vida da população (GARCIA, 2010) (PORTAL BRASIL, 2014). No Brasil, diferentes pesquisas indicam que o número de pessoas acima de 60 anos de idade, a chamada terceira idade, está aumentando (PORTAL BRASIL, 2014) (FERREIRA, 2015).

Segundo Kachar (KACHAR, 2003), o potencial das pessoas da terceira idade é normalmente esquecido ou negligenciado por elas próprias ou pela falta de incentivo da sociedade. Muitas acabam acreditando que são incapazes de produzir ou aperfeiçoar conhecimento e, assim, não são mais úteis à sociedade. Portanto, é necessário criar formas de inserir pessoas da terceira idade no motor de produção intelectual e econômico da sociedade (KACHAR, 2003) (TAVARES, 2012).

Sabe-se que a população da terceira idade possui limitações que dificultam sua inserção na sociedade moderna, como por exemplo: problemas auditivos, fonológicos, de visão e motores (KACHAR, 2003) (TAVARES, 2012). Esses fatores podem constituir-se como barreira de acesso às novas tecnologias (TAVARES, 2012). Por exemplo, problemas na coordenação motora podem trazer dificuldades na utilização do mouse e do teclado, que muitas vezes são vistos como os grandes vilões para o aprendizado (DIAS, 2005) (PORTAL BRASIL, 2014).

Os jogos digitais têm sido utilizados como uma forma de realizar “ginástica” tanto física quanto mental, onde o divertimento é um incentivo para que se continue praticando e melhorando (TAVARES, 2012). Quando aplicados à saúde mental, os jogos digitais trabalham com funções como: planejamento, memória, organização e atenção. Já quando aplicados à saúde física, eles provocam a repetição de movimentos de forma lúdica, assim auxiliando no tratamento de problemas motores.

Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre o desenvolvimento de jogos digitais com a finalidade de melhorar a qualidade de vida das pessoas da terceira idade. Neste trabalho, a terceira idade é caracterizada por pessoas que possuem 60 anos ou mais, independente de cor, raça, país ou religião (PORTAL BRASIL, 2016).

O restante deste artigo é organizado como segue. A Seção 2 apresenta o processo de seleção de artigos, a base científica utilizada e os termos buscados. A Seção 3 aborda os resultados do processo de pesquisa e, por fim, as considerações finais são apresentadas na Seção 4.

2. METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho é a exploratória. A pesquisa foi realizada na base de dados Google Acadêmico, utilizando os termos “terceira idade” e “jogos”. Até o momento, três trabalhos foram selecionados, levando em consideração: (1) o ano de publicação (superior a 2010); (2) a relação com os temas jogos e terceira idade; e (3) a apresentação de resultados da avaliação do jogo envolvendo pessoas da terceira idade.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Esta Seção apresenta os resultados preliminares da revisão bibliográfica, detalhando os três trabalhos selecionados até o momento.

3.1. FARIAS et. al. (2015)

Farias et. al. (2015) apresentam o desenvolvimento de jogos digitais para auxiliar na memorização, desenvolvimento cognitivo e motor da terceira idade. Esses jogos foram reunidos em uma plataforma chamada MOTRIZ. O MOTRIZ foi desenvolvido pelo projeto Uniceuma Sem Fronteiras da Universidade CEUMA - Maranhão, cujo o objetivo é atender idosos da cidade de São Luís do Maranhão.

Para avaliar o MOTRIZ, um idosos foram selecionados de acordo com os seguintes critérios: idosos de ambos os sexos com idade entre 60 a 75 anos, aposentados e com nível de escolaridade igual ou superior ao nível médio. Foram excluídos idosos que apresentaram transtorno depressivo e (ou) de ansiedade, de acordo com o diagnóstico médico local; uso recente de substâncias que contribuam para a perda de memória; incapacidade física para a realização dos testes propostos pelo estudo; e queixa de dor aguda de qualquer natureza.

Após aplicar os testes iniciais em 20 candidatos, percebeu-se que muitos estavam com dificuldades para a utilização de mouse e teclado, já que nunca haviam tido contato com a informática ou computadores. Por consequência, dentre as opções de jogos foi escolhida a atividade denominada Mão Firme e atividade Cores para que fossem realizados testes mais detalhados.

Ao final dos testes, cada participante preencheu um questionário contendo vinte perguntas fechadas baseadas no Short Portable Mental Status Questionnaire (SPMSQ). Segundo (PUBMED, 2014), esse questionário é utilizado por médicos cuja prática inclui idosos que precisam de instrumentos de curto tempo e confiável para detectar a presença de deficiência intelectual e determinar o grau de tal deficiência.

Com base nas respostas ao questionário, as atividades Mão Firme e Cores trouxeram uma melhoria na coordenação motora e de memorização para 90% dos idosos (18 pessoas). Porém, 75% deles (15 Pessoas) alegaram ter dificuldade na utilização do jogo, as quais estavam relacionadas à movimentação dos braços, mãos e dedos. Outra informação importante, é que apenas 30% dos idosos (6 pessoas) indicaram ter concluído todas as fases das atividades.

Farias et. al. (2015) conclui que a grande maioria dos idosos teve dificuldades em utilizar e realizar as atividades do jogo MOTRIZ, porém a cada teste realizado alcançou-se uma melhoria significativa em relação ao passado. Portanto, é possível utilizar o MOTRIZ como ferramenta de auxílio a um tratamento e, assim, permitir que idosos realizem suas atividades no dia-a-dia com mais eficiência.

3.2. NASCIMENTO (2015)

Este trabalho realizou um estudo a fim de verificar a resiliência dos idosos perante a um novo jogo. Nesse estudo foi analisado o comportamento dos idosos frente a um novo jogo e o impacto no meio social após a aplicação do jogo. Desta forma, (NASCIMENTO, 2015) esperava comprovar que é possível trazer benefícios ao dia-a-dia do idoso através de práticas que envolvam o raciocínio.

O jogo utilizado foi o Quarto, que é um jogo de tabuleiro para ser jogado em duplas, onde 16 peças são divididas em 4 formas diferentes nos 16 espaços do tabuleiro. Para ganhar o jogo, o jogador deve completar uma linha (horizontal, vertical ou diagonal) com 4 peças iguais.

O estudo foi conduzido em 12 encontros de uma hora e meia. Após o término, os 12 participantes foram divididos em categorias de avaliação de desenvolvimento de I/A até III. O Quadro 1 apresenta a comparação dos níveis de tomada de consciência dos idosos participantes, do menor nível ao maior nível alcançado no estudo.

Quadro 1 - Comparação dos níveis de tomada de consciência dos idosos Participantes (NASCIMENTO, 2015).

Participante	Tomada de Consciência			
	Menor Nível alcançado	Espontânea/ Estimulada	Maior nível alcançado	Espontânea/ Estimulada
Clara	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Dália	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Hikai	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Jerônimo	I/A	TC/T	III	TC/P; TC/T
Ligeirinho	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Manhinha	I/A	TC/T	II/B	TC/P; TC/T
Ninã	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Nona	I/A	TC/T	II/B	TC/P; TC/T
Roberta	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Rosa	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
Sol	I/A	TC/T	III	TC/P; TC/T
Tata	I/A	TC/T	II/B	TC/P; TC/T

Legenda: TC/P: Tomada de consciência espontânea. TC/T: Tomada de consciência estimulada

O autor conclui que os dados empíricos obtidos durante as sessões de intervenção pedagógica com os idosos sugerem a ocorrência de evolução do processo de tomada de consciência no jogo. Esse processo se constituiu em um fator protetivo dos participantes no enfrentamento das adversidades do jogo, contribuindo para o desenvolvimento de sua resiliência. Isso porque a compreensão

da centralidade de suas ações pode vir a lhes favorecer na reorganização e na criação de novas estratégias para as situações-problema vivenciadas.

3.3. FERREIRA (2015)

Este artigo apresenta os resultados de uma revisão sistemática de literatura com foco em pesquisas sobre jogos digitais educacionais para idosos. O método da revisão sistemática de literatura foi baseada em trabalhos relacionados de (KITCHENHAM, 2004) que foi dividido em três fases: planejamento, execução e relatório. Então foi elaborado 3 questões para as escolhas. Na primeira questão buscou-se identificar quais as limitações cognitivas a serem consideradas no desenvolvimento de jogos digitais educacionais para idosos. Na segunda questão buscou-se determinar quais os temas de interesse e expectativas dos idosos com relação a jogos digitais educacionais. Na terceira e última questão buscou-se descobrir quais as contribuições dos jogos digitais educacionais para processo de aprendizagem dos idosos. Dezoito artigos foram selecionados e nenhum deles estava diretamente ligado ao tema da pesquisa, indicando a necessidade de mais pesquisas na área.

Os critérios de inclusão utilizados na revisão (FERREIRA, 2015) foram: artigos publicados em um período de dez anos (de 2004 a 2014) e que abordavam temas sobre educação, saúde (com o uso de jogos pelos idosos) e jogo digital para idosos. Já os critérios de exclusão utilizados foram: artigos que abordavam especificamente temas sobre a usabilidade de jogos, a realidade virtual, a interfaces de jogos para idosos, a área da saúde (exceto quando abordava o uso de jogos pelos idosos), os jogos digitais para crianças e os jogos digitais para jovens.

Os artigos que passaram pelos critérios de inclusão e exclusão foram submetidos às questões de qualidade. Os fatores de qualidade, definidos com base nas questões de pesquisa, foram os seguintes: T (Totalmente); P (Parcialmente); N (Não). Seguindo as diretrizes propostas por Kitchenham (2004), a pontuação dos artigos foi definida: T = 1, P = 0.5, N = 0.

Em relação à primeira questão (Quais as limitações cognitivas a serem consideradas no desenvolvimento de jogos digitais educacionais para idosos?), 3 trabalhos respondem totalmente a essa questão e 3 respondem parcialmente. A segunda questão (Quais os temas de interesse e expectativas dos idosos com relação a jogos digitais educacionais?) é respondida totalmente em 4 trabalhos e parcialmente em 6. Já a terceira questão (Quais as contribuições dos jogos digitais educacionais para o processo de aprendizagem dos idosos?) é respondida totalmente em 3 trabalho e parcialmente em 7. Apenas 2 trabalhos responderam totalmente as três questões.

Os resultados dessa revisão permitiram a (FERREIRA, 2015) confirmar a carência de publicações sobre jogos digitais educacionais para idosos e permitiu selecionar e qualificar estudos que ajudaram a responder totalmente ou parcialmente às questões de pesquisa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a construção de jogos digitais é possível desenvolver, de forma lúdica, o cognitivo, a coordenação motora, a memória e a capacidade de inclusão digital de pessoas que nunca tiveram acesso, assim facilitando e melhorando a qualidade de vida das pessoas da terceira idade e de todos indivíduos envolvidos, como familiares

e amigos. No entanto, os resultados preliminares desse estudo mostraram que há carência de material e pesquisa nessa área.

Como trabalho futuro esperamos finalizar esse estudo e desenvolver um jogo simples, de fácil entendimento e que traga mudanças motoras, cognitivas e sociais para pessoas da terceira idade.

5. REFERÊNCIAS

BERLINCK A. B. Z. Terceira Idade e Tecnologia, São Paulo, 1998. [Acesso em 19 set 2017]. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/viewFile/4379/4089>.

DIAS V. K. Idoso: níveis de coordenação motora sob prática de atividade física generalizada. In: EFDEsportes Revista Digital, Ano 10 - N° 89 - Outubro 2005, Rio Claro. [Acesso em 19 set 2017]. Disponível em: <https://goo.gl/R3g5h2>

FARIAS, A. A. et. al. Desenvolvimento de Jogos Digitais como estratégia na melhoria de cognição e motricidade de idosos utilizando técnicas de memorização e movimentação. In: Computer on the Beach, 2015, Florianópolis. Anais do Computer on the Beach, 2015. p. 81-90.

FERREIRA, L. R. Jogos educacionais digitais para idosos: uma revisão sistemática de literatura. In: CBIE-LACLO 2015, Belo Horizonte. Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2015. p. 404-413.

GARCIA, H. D. A Terceira Idade e a Internet: Uma Questão para o Novo Milênio, 2001, Universidade Estadual Paulista.

KITCHENHAM, B. A. Procedures for undertaking systematic reviews. Technical report, Computer Science Department, Keele University. 2004.

KACHAR V. Terceira idade & Informática : Aprender revelando potencialidades, São Paulo: Cortez, 2003.

NASCIMENTO M. C. Resiliência, Tomada de Consciência e Jogo Quarto com Idosos da UNATI. In: EDUCERE XII Congresso Nacional de Educação, 2015. p. 36249-36260.

PORTAL BRASIL. População idosa no Brasil cresce e diminui número de jovens, revela Censo, 2014. [Acesso em 19 set 2017]. Disponível em: <https://goo.gl/j9DZm6>

PUBMED. [Acesso em 19 set 2017]. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/1159263>.

TAVARES M. M. K. Os idosos e as barreiras de acesso às novas tecnologias da informação e comunicação, In: CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação, V. 10 N° 1, 2012.